

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam pendidikan, proses pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting. Tanpa adanya suatu proses pembelajaran, tentu tujuan pendidikan pun tak akan tercapai. Jika diibaratkan seseorang menuju suatu kota, namun tak ada perjalanan yang dilalui maka tak akan sampailah orang itu di kota yang dituju. Begitu pula dengan cita-cita pendidikan yang tak akan terwujud jika tidak ada proses untuk mencapainya.

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik tentu harus didukung oleh banyak faktor. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Sadiman (2006, hlm.7) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa. Sejalan dengan pengertian dari kata media itu sendiri, media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat berupa alat ataupun manusia itu sendiri untuk menyampaikan pesan-pesan dalam suatu proses pembelajaran. Lebih lanjut, Arsyad (2007, hlm. 4) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran ini, selain untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran lebih jauh juga dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar atau dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil dan juga dapat berdaya guna (Prihatin, 2008, hlm. 50). Dari berbagai pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran selain digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerima isi pembelajaran sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal.

Dewasa ini, segala sesuatu tidak dapat bergantung hanya kepada yang tradisional atau konvensional saja. Mengingat perkembangan teknologi yang semakin maju dan kondisi lingkungan yang semakin tidak bisa terprediksi memaksa manusia untuk senantiasa berinovasi serta berpikir dan juga tidak kalah dengan

kondisi yang ada. Begitu pula dalam dunia pendidikan khususnya pada penggunaan media pembelajaran.

Pandemi yang sedang dihadapi oleh dunia ini memaksa setiap manusia untuk tidak beraktivitas sebagai mana mestinya. *Work from Home*, *Study at Home* serta #dirumahaja menjadi suatu hal yang akhirnya harus dibiasakan setiap orang untuk menghadapi kondisi pandemi seperti sekarang ini. Mayoritas kegiatan yang biasanya dilakukan secara langsung, kini harus dilakukan secara daring. Khususnya dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran pun diubah menjadi pembelajaran jarak jauh via daring.

Meskipun demikian, menurut Evi Mulyani selaku Kepala Biro Kerja Sama dan Hubungan Masyarakat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dalam konferensi pers di Graha BNPB Jakarta yang dikutip dalam artikel *online* kompas menyatakan bahwa kondisi pandemi ini bagi dunia pendidikan memberikan manfaat positif, “Pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran begitu luar biasa, meningkatkan teknologi dalam pendidikan”. (Diakses dari <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/nasional/read/2020/06/09/15075881/kemendikbud-pandemi-covid-19-beri-pelajaran-positif-bagi-pendidikan>)

Dari ungkapan tersebut secara tidak langsung mengisyaratkan jika kondisi pandemi ini mendorong manusia untuk senantiasa meningkatkan kualitas serta penggunaan teknologi untuk membantu manusia menjalankan aktivitasnya sehari-hari, termasuk di bidang pendidikan ini. Kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka secara langsung kini harus dilakukan secara daring. Hal ini berimbas pada perangkat pembelajaran yang dipakai. Jika biasanya menggunakan perangkat pembelajaran yang tersedia di kelas, kini pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bisa dipelajari dengan baik walaupun dilakukan di rumah siswa masing-masing.

Untuk membantu siswa memahami materi, pembelajaran harus dikemas dengan baik. Seperti yang telah disinggung diatas, salah satu yang dapat membantu siswa untuk memahami materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Apalagi jika mengingat salah satu aspek dari model pembelajaran abad 21 yaitu model PAKEM berupa menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang

menyenangkan ini dapat dihadirkan dengan memanfaatkan media yang menyenangkan. Mengingat kondisi yang serba daring seperti sekarang ini, maka media pembelajaran yang digunakan dapat berbasis teknologi digital, yakni berupa video pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan serangkaian gambar-gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad dalam Rusman, dkk, 2012, hlm. 218). Dari pengertian tersebut diketahui bahwa video pembelajaran merupakan sesuatu tampilan yang tidak hanya bersifat visual saja melainkan juga bersifat audio.

Riyana (2007, hlm. 6) juga mengungkapkan jika video yang digunakan sebagai media pembelajaran ini dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitis. Selain itu, Riyana juga berpendapat jika video pembelajaran ini mampu mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan biaya indera peserta didik maupun instruktur. Dari pendapat tersebut, disimpulkan bahwa video pembelajaran ini dapat dikatakan mampu membantu proses pembelajaran. Terutama jika mengingat kondisi sekarang ini yang terbatas ruang dan waktu.

Selain itu pula, media berupa video pembelajaran yang berbasis audio visual ini memiliki kemungkinan yang cukup tinggi dalam menyampaikan pesan dan juga menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar. Karena pada saat belajar, siswa menerima informasi lebih baik dengan cara visual atau melalui indera penglihatan dan sebagian lagi melalui cara audiotori (Priyatna, 2013, hlm. 3).

Penggunaan video yang dijadikan sebagai media pembelajaran ini juga sesuai dengan model PAKEM yang dipromosikan oleh pemerintah sebagai model pembelajaran abad 21. Seorang dosen jurusan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha yang dikutip dari artikel *online* balipost mengungkapkan jika media yang menyenangkan ini adalah media yang mengombinasikan teknologi yaitu media digital. Media ini mengintegrasikan teks, efek suara, musik dengan bantuan teknologi. Bentuk media seperti ini ungkapanya dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan dan juga motivasi siswa dalam belajar. (Diakses dari

<https://www.balipost.com/news/2019/09/12/86941/Pendidikan-Abad-21-Model-PAKEM,...html>).

Dari beberapa hal yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti hendak mengembangkan media berupa video pembelajaran. Hal ini dikarenakan media berupa video pembelajaran ini relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi di masa pandemi seperti ini. Mengingat kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh melalui daring, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara daring pula untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Video pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video animasi. Video animasi ini dipilih karena dirasa relevan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Hal ini selaras dengan pendapat seorang spesialis anak bersertifikat di *Providence Health & Service* yaitu Steffany Mann yang mengatakan jika video animasi ini maka kebutuhan otak kecil dalam tumbuh dan berkembang dapat terpenuhi. Hal ini dikarenakan video animasi ini memiliki ciri khas berwarna cerah, tingkat gerakan, tema atau pesan cukup sederhana untuk diterima anak, durasi singkat, beragam suara, dan rangsangan lain yang menarik minat anak.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali kelas di SDN di Kota Bandung penggunaan media pembelajaran khususnya berupa video animasi ini dirasa cukup membantu proses pembelajaran. Namun terkadang isi konten video tersebut bias, kurang menarik atau kurang dimengerti oleh siswa. Beberapa video pembelajaran animasi yang sebelumnya telah ada, seperti video yang berjudul Kelas 3 Tematik : Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup yang dibuat oleh Chitra Sintarani. Dalam videonya yang berdurasi 23 menit 14 detik itu, materi yang disampaikan cukup panjang. Padahal isi video dapat dipertegas atau dipersingkat agar anak tidak terlalu lama menyaksikan video. Selain itu, di video yang lain yang berjudul Materi Kelas 3 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 karya HID Channel yang memiliki durasi selama 7 menit lebih 12 detik memiliki isi materi yang cukup baik namun dari segi penayangannya ada beberapa gambar yang sebenarnya bisa ditampilkan dengan lebih menarik.

Dari beberapa konten video yang telah ditemukan, dapat diketahui bahwa video-video tersebut memiliki penayangan yang kurang efektif dan juga kurang

menarik walaupun materi yang disampaikan cukup jelas. Padahal seperti apa yang telah dipaparkan di atas jika video animasi sebaiknya sederhana dan pesannya dapat diterima oleh anak. Durasinya pun diusahakan singkat agar minat anak tidak cepat teralihkan dan anak tidak cepat bosan.

Berdasarkan permasalahan dan juga kondisi yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video. Peneliti memilih pembelajaran di kelas 3 dengan materi ciri-ciri makhluk hidup. Sehingga peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas 3 Sekolah Dasar”. Penggunaan media pembelajaran berupa video ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar kelas 3.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah pengembangan rancangan pembelajaran berbantuan media animasi pada materi ciri-ciri makhluk hidup dalam proses pembelajaran?
- 1.2.2 Bagaimanakah kelayakan pengembangan rancangan pembelajaran berbantuan media animasi pada materi ciri-ciri makhluk hidup dalam proses pembelajaran?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk:

- 1.3.1 Mengembangkan rancangan pembelajaran berbantuan media animasi pada materi ciri-ciri makhluk hidup dalam proses pembelajaran.
- 1.3.2 Mengetahui kelayakan pengembangan rancangan pembelajaran berbantuan media animasi pada materi ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adanya pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan juga praktis, diantaranya:

#### 1.4.1 Secara Teoritis

- 1.4.1.1 Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan juga informasi kepada pembaca mengenai prosedur untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi.
- 1.4.1.2 Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan bahwa analisis terhadap kebutuhan dalam proses pembelajaran sangat perlu untuk menentukan media yang akan dikembangkan.

#### 1.4.2 Secara Praktis

##### 1.4.2.1 Bagi siswa

- 1) Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 2) Membantu siswa dalam memahami pelajaran pada materi ciri-ciri makhluk hidup.
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempergunakan media di luar jam pelajaran sekolah.

##### 1.4.2.2 Bagi guru

- 1) Membantu proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak hanya berpatok pada satu sumber belajar saja.
- 2) Memberikan referensi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

##### 1.4.2.3 Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan fasilitas pembelajaran untuk mendukung penggunaan media yang memanfaatkan teknologi digital.
- 2) Meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dengan mengikuti perkembangan zaman.